

Nº 103 Noviembre 2012

MEGACONSOLAS

Los mejores juegos en todas las consolas

HALO 4

El Jefe Maestro eleva el shooter a Maestría

Assassin´s Creed III

La lucha por la libertad en una aventura espectacular

XCOM

Enemy Unknown

El clásico se renueva ¡y de qué manera!

Little Big Planet

Karting

Sackboy a la carrera

El profesor Layton | Resident Evil 6 | PES 2013 | MOH Warfighter

FORZA
HORIZON

26. 10. 12

MEJOR CON
XBOX
LIVE

Un mundo abierto

Descarga nuevos coches

Carreras online hasta 16 jugadores

12
www.pegi.info

Microsoft

© 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Studios logo, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

FORMULA GT

Playground Games

TURN 10



Jump in.



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 91 510 65 44
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez, Carlos González, Cristina García, Galibo Marta Breijo, Penea

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



Un genio

Quién lo puede dudar? Acaso el flamante Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades es toda una referencia mundial del ocio electrónico, aunque su sombra alargada vaya mucho más allá. El nombre de Shigeru Miyamoto se escribe hoy día con letras de oro y está ya para siempre en mármol para las nuevas generaciones de creadores que como él se apasionen en emplear su imaginación para hacer felices a millones de personas. En estos últimos tiempos se ha recordado su obra, se le ha encumbrado como el máximo representante de una industria actualmente reconocida como arte; se le ha puesto la alfombra roja a quien impulsó a Nintendo con ideas únicas materializadas en videojuegos y consolas -de su cabeza surgió DS y consagró a Wii-; se le ha hecho la ola al padre de iconos como Mario y Link... Y la leyenda viva suma y sigue, él mismo como una fuente inagotable de inspiración. Al conocer en mayo la noticia de la concesión del premio, Megaconsolas quiso homenajearle en su primer número en versión para iPad. Entonces comparamos su aportación con la de Orson Welles al cine o Van Gogh a la pintura. A punto de aparecer Wii U, aquel homenaje sigue vigente y a buen seguro que le haremos más, porque su genio aún nos promete grandes alegrías.
J.M. Fillol



La clásica saga de estrategia se combina ahora con mucha más acción para adaptarse a los tiempos.



Imaginación y creatividad también sobre ruedas. Y que la inspiración no tiene límites.



El Jefe Maestro vuelve a coger el fusil para una cuarta entrega épica que lleva al género a la excelencia.



Su carisma y perspicacia le han valido ganarse el respeto entre los asiduos a la DS. Y en 3DS aumenta su caché.





MEGACONSOLAS NETWORK
www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en el App Store

Wii U
El 30 de noviembre

"El lanzamiento del año" es una expresión que oímos a menudo, pero es indudable que con la llegada de Wii U ese honor está ya reservado. Sus prestaciones no pueden ser más atractivas.

Quienes acusaban a Nintendo de estar últimamente anclada en el pasado van a tener que tragarse sus palabras con este potentísimo dispositivo que tiene su gran innovación en su Gamepad: una pantalla independiente que sirve como mando e incluso permite seguir jugando aún con la tele apagada. Con ella encendida, veremos gráficos en full HD por primera vez en una consola de la marca de Mario.



Se acabó también eso de tener versiones reducidas de los juegos multiplataforma más potentes, puesto que Wii U mira de tú a tú a las plataformas de sobremesa actuales, llegando a superarlas en algunas especificaciones técnicas. Todo esto, junto a las renovadas opciones de juego cruzado, los títulos exclusivos y la tienda online (que tendrá hasta libros electrónicos), pueden conseguir que Wii U sea la reina de las próximas navidades.

Estate atento y no te pierdas el especial Wii U que Megaconsolas publicará póximamente.

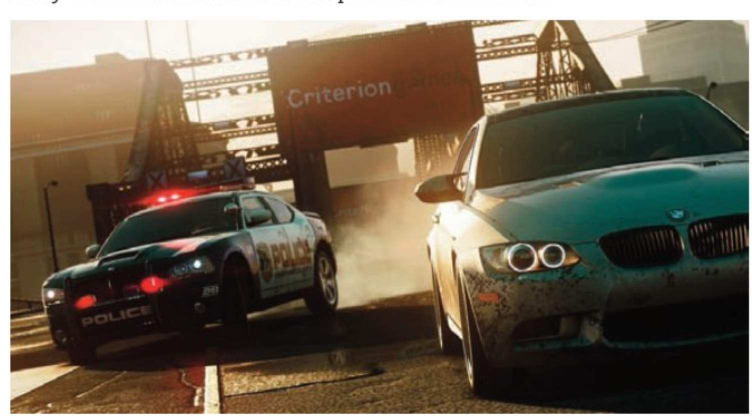


Juegos exclusivos para Wii U
NintendoLand; New Super Mario Bros. U; ZombiU; Rayman Legends; The Wonderful; Monster Hunter Tri; Pikmin 3; Lego City Undercover; Bayonetta 2.

Lo último de Need for Speed, WRC y GT
Sagas velocípedas

Llegan a las consolas tres títulos potentes para los aficionados a las emociones fuertes sobre cuatro ruedas: «Need for Speed: Most Wanted», «WRC 3» y «Gran Turismo 5: Academy Edition».

Son tres sagas de conducción míticas y están de vuelta con sus nuevos "motores", cada una en el terreno por el que mejor saben correr. Recién salido del garaje, «Need for Speed: Most Wanted» supone el regreso a la esencia de la saga (2005) por su jugabilidad "ilegal", ahora implementada con un amplio modo online y un mundo abierto para acelerar a tope y provocar ser el más buscado en Xbox 360, PS3 y PSVita. Los rallyes más potentes vienen de la mano de «WRC 3», para Xbox 360, PS3 y PS Vita. Con una conducción más arcade, ya está a la venta. Al igual que «Gran Turismo 5: Academy Edition», el último de la saga GT, con más de 30 vehículos en la guantera, nuevos trazados y extras adicionales con competiciones exclusivas.



El calvo vuelve al escenario del crimen
Hitman Absolution

Quinta entrega del sanguinario Agente 47, Hitman, con una nueva historia cargada de acción e intriga que promete convertirse en uno de los títulos más impactantes de finales de temporada.

El próximo 20 de noviembre estará disponible para PS3, Xbox 360 y PC. El nuevo título ha sido desarrollado por IO Interactive y narra ahora una historia de venganza. La agencia para la que trabaja Hitman le traiciona obligándole a cometer un asesinato del que se arrepentirá siempre. A partir de ahí arrancan los distintos niveles del juego con decenas de objetivos que habrá que lograr poniendo a Hitman en situaciones límite. Tendrá que matar, correr, esconderse, ocultar cadáveres, escurrirse por conductos del aire… La rejugabilidad se presupone enorme, ya que cada nivel podrá ser superado de una docena de formas distintas. Y además incluye un modo multijugador llamado Contracts que incorpora un editor de niveles y misiones. Horas y horas de la acción más adrenalítica y perturbadora.

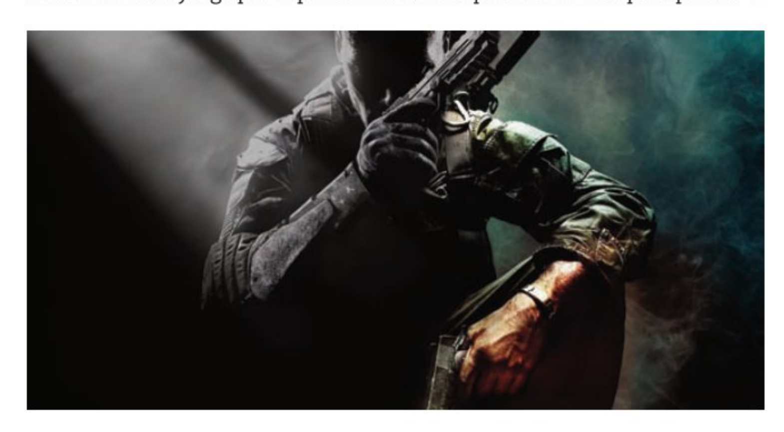


A las armas

Call of Duty Black Ops II

La secuela directa del juego «Black Ops», de la saga bélica más popular de los últimos años, Call of Duty, estará a la venta el próximo 13 de noviembre y disponible para Xbox 360, PS3 y Wii U.

El nuevo «Black Ops II» ofrece una historia mucho más trabajada que en anteriores títulos. Lo hace a partir de dos hilos argumentales, uno que transcurre en un futuro plagado por robots en medio de una guerra fría entre EE.UU. y China; y el otro nos lleva al siglo pasado. El juego pretende dejar huella con un modo campaña mucho más intenso que en otras ediciones, un ambiente futurista marcado por las nuevas tecnologías, nuevas armas y nuevos vehículos y un mayor peso para la parte táctica y estratégica. Esto último se verá especialmente reflejado en los modos multijugador con los que se podrá competir con usuarios de todo el mundo, aumentando la dificultad del videojuego por la posibilidad de ataques desde cualquier punto.

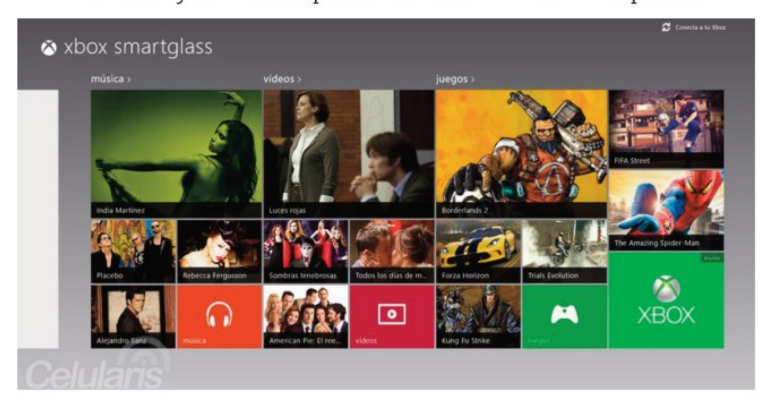


Revolucionaria función entre pantallas

Xbox Smartglass

Se presentó en el E3 y ahora vuelve a la actualidad tras la presentación del Windows 8, del que va de la mano. Con el nuevo sistema operativo de Microsoft, la función Smartglass ve el momento de brillar.

Microsoft sigue empeñada en añadir nuevas funciones e interacciones con su Xbox 360, y gracias a Windows 8, presentado el pasado 25 de noviembre, descubriremos el potencial de una tecnología como la de Smartglass. Lo que ofrece ésta no sólo es la posibilidad de trasladar un contenido, como una película, de una pantalla móvil a un televisor sin tener que interrumpirlo, sino que se puede integrar a los distintos dispositivos en una misma experiencia multipantalla. Por ejemplo, si jugando con Xbox 360 controlamos a un personaje, al mismo tiempo otro jugador lo puede guiar con un mapa en el móvil. Las posibilidades son tan amplias que incluso podemos cambiar el mando por el móvil para navegar en la televisión. Filosofía de la movilidad y del multidispositivo llevada a su máxima expresión.



Reserva tu Wii U en El Corte Inglés.

Disponible a partir del 30 de noviembre



REGALO

Llévate un exclusivo kit para proteger tu GamePad

5 in 1 Protect and Play Kit

Los mejores juegos del momento al mejor precio



Call of Duty
Black Ops II
Disponible para PS3, Xbox 360 y PC a partir del 13.11
69,90€



Just Dance 4
Disponible para PS3, Xbox 360 y Wii
Desde 45,90€



Assassin´s Creed III
Disponible para PS3, y Xbox 360
69,90€



Medal of Honor
Warfighter
Disponible para PS3, Xbox 360 y PC
71,90€ PC 49,95€



Monster High
Patinaje Laberíntico
Disponible para Wii y NDS a partir del 09.11
39,90€

Need for Speed
Most Wanted
Disponible para PS3, Xbox 360, PS VITA, Wii U y PC a partir del 01.11
Desde 51,90€ PC 49,95€



FIFA 13
Disponible para PS3, Xbox 360, Wii, 3DS, PS Vita, PS2 y PC
Desde 29,90€ PC 40,99€



Wonderbook:
El libro de los hechizos
Disponible para PS3 a partir del 15.11
Desde 41,90€

Zombi U



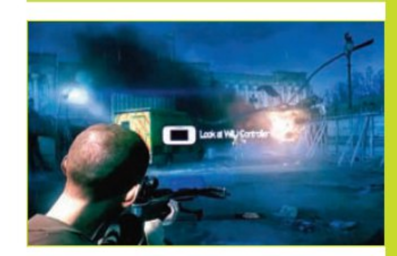
La nueva Wii U empieza a meter miedo bien pronto con un juego lleno de zombis que no se paran precisamente a tomar el té de las cinco. ¡Menudo título para estrenarse!

A punto de aterrizar el nuevo dispositivo de Nintendo, ya hemos podido catar una de sus grandes apuestas, un título con esencia pura de survival horror. Desarrollado por Ubisoft (Montpellier), vuelve a darle una vuelta a uno de los clásicos modernos del género de terror: una antigua profecía apocalíptica invoca a una pavorosa infección en el centro de Londres (localizada a finales de este año, ojo) que convierte la City en un hervidero de monstruos infectados y con poca flema británica. Vamos, una de zombies urbanos de los que corren que se las pelan, para entendernos, pero ahora con la amplitud jugable que nos ofrece Wii U y su filosofía multiscreen (doble pantalla, doble miedo).

Mucho "yu-yu" hemos pasado a lo largo de variados y amplios escenarios que van recorriendo las calles londinenses hasta llegar al mismísimo Palacio de Buckingham, donde se encuentra la hipotética cura. Mucho laberinto subterráneo y callejón oscuro, aparte de la devastación de edificios y monumentos, nos han dado una buena idea de los prodigios gráficos de la nueva consola, que desde luego no tiene que envidiar a sus actuales compañeras de fatigas. Pero lo más importante es la atmósfera de puro miedo y mosqueo, de esperar que alguna de las horripilantes criaturas nos asalten en cualquier esquina, y nosotros con lo puesto y una navaja suiza (aunque también podemos almacenar armas en nuestro piso franco). Un buen modo multijugador (con la "muerte piadosa" para que los demás elijan si darnos la puntilla) y un curioso sistema de resurrección para ponernos en la piel (podrida) de otros personajes son otros de los muchos alicientes de un juego que promete sustos y disgustos por doquier. En el próximo número de Megaconsolas ya os lo "destriparemos" a conciencia, explotando más a fondo las prestaciones de Wii U. Claro, si logramos sobrevivir.

> El mando Wii U GamePad, aquí inteligentemente concebido, será nuestro mejor aliado para sobrevivir en mitad de la masacre

Ubisoft | Survival horrror
30/11/12 | 18+
www.ubi.com/ES/







Vuelta de tuerca al survival horror

Según los desarrolladores del juego, la filosofía de «Zombi U» lo aleja de los shooters y mata-matas al uso. Así que nada de olvidar la estrategia y lanzarse al ataque a lo loco o pensar que estamos ante un «Call of duty» cualquiera. De hecho, las fuentes de inspiración son títulos como «Dark Souls» o «Demon Souls», con una curva de dificultad algo elevada pero esencial para "gritar de emoción", que es lo que se pretende este juego, antes conocido como «Killer Freaks From Outer Space».



Fue uno de los juegos que mejor sabor de boca nos dejó en la presentación de Wii U. Sobre todo por el uso que hace del nuevo mando-pantalla, en forma de kit de supervivencia lleno de herramientas, inventario, botiquines, mapas... Esto es, echarnos un cable sanador en el momento necesario sin interrumpir la emoción de la partida. De eso se trata con este nuevo invento que seguro elevará la experiencia de juego.





RESÉRVALA YA

30.11.2012



www.wiiu.es





Screenshot shown is from the ZombiU game.
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. ZombiU Logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Nintendo Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Wonderbook
El libro de los Hechizos



Después de los e-readers, tablets y otras revoluciones de la literatura electrónica, Sony reinventa los libros infantiles a través de «Wonderbook: El libro de los Hechizos».

En la primera demostración de PlayStation Move, allá por 2009, la falta de un nombre oficial para el periférico llevó a la prensa especializada a bautizarlo como Magic Wand, o varita mágica. Tras dos años en el mercado, parece que por fin ha encontrado el complemento perfecto que haga honor a ese apodo: Wonderbook, un nuevo periférico con aspecto de libro físico.
El pionero en utilizar la tecnología desarrollada por el London Studio de Sony será «El Libro de los Hechizos», un juego guionizado ni más ni menos que por J.K. Rowling. Basándose en el universo de Harry Potter (pero sin la aparición del célebre hechicero), «El Libro de los Hechizos» nos introduce en un mundo de magia donde los protagonistas son los usuarios. A través de la cámara PlayStation Eye, y con patrones que activan la realidad aumentada gracias a Wonderbook, el portador del mando Move podrá interactuar con elementos que van apareciendo y así aprender a controlar encantamientos. Aunque destinado a un solo jugador, a Wonderbook no le afecta la presencia de otras personas junto al usuario, como sucede por ejemplo con Kinect. Así, en los enfrentamientos con otros magos controlados por la máquina, podremos turnarnos en caso de estar acompañados. Sony consigue con «El Libro de los Hechizos» rejuvenecer un poco más la audiencia de PS3, mirando sobre todo en renovar el catálogo de PlayStation Move con una apuesta exclusiva y única.

> ¿Qué pasaría si lo que leemos en un libro se convirtiera en realidad? «Wonderbook: El Libro de los Hechizos» hará sentir a los más jóvenes emociones únicas.

Sony | Aventura
15/11/12 | 3+
es.playstation.com

Aprendiendo magia

El aroma a los libros de Harry Potter está impregnado en cada rincón de este juego. «El Libro de los Hechizos» tiene constantes referencias a Hogwarts, y tendremos que poner en práctica encantamientos como Expelliarmus o Incendio. Además, en los márgenes de algunas páginas podemos encontrar anotaciones garabateadas por otros estudiantes del prestigioso internado. También encontraremos animaciones sorpresa al descubrir pasajes secretos del libro, igual que si estuviéramos cursando acompañados por Ron y Hermione. ¡Wingardium Leviosa!

La tecnología desarrollada para este juego ya se ha licenciado para acompañar futuros títulos que puedan aprovecharla al 100%. Sony ha confirmado que se están preparando juegos destinados a un público joven, entre los que destacan el enfoque didáctico de la serie Caminando con Dinosaurios, y otros más lúdicos como el que llegará de la mano de Jerónimo Stilton, la nueva sensación entre los niños lectores. Disney también está previsto que se suba al carro.

Wonderbook

El libro de los Hechizos

El primer juego que usará Wonderbook™, el innovador periférico en forma de libro físico exclusivo para PlayStation®3





- En **Wonderbook: El libro de los hechizos** te convertirás en un estudiante de la escuela de Magia de Hogwarts™.
- Aprenderás increíbles y conocidos hechizos como Incendio o Expelliarmus usando el mando de movimiento **PlayStation®Move** a modo de varita mágica
- Serás el verdadero protagonista gracias al uso de la más avanzada **Realidad Aumentada**.
- Descubrirás nuevas historias escritas en colaboración con **J.K. Rowling**, autora de la saga **Harry Potter**.

¡Videojuegos y lectura unidos!

A la venta el 15 de noviembre en exclusiva para PS3™

Wonderbook™ supone una revolución en el campo del entretenimiento digital ya que sitúa al jugador en el centro de la acción e interactúa con su entorno de una forma hasta ahora inédita.



Assassin´s Creed III

Desmond Miles sigue imparable en su aventura para desenmascarar a los verdaderos líderes del mundo, mientras conoce la historia de sus antepasados tras un nuevo salto en el tiempo y al centro de la acción.

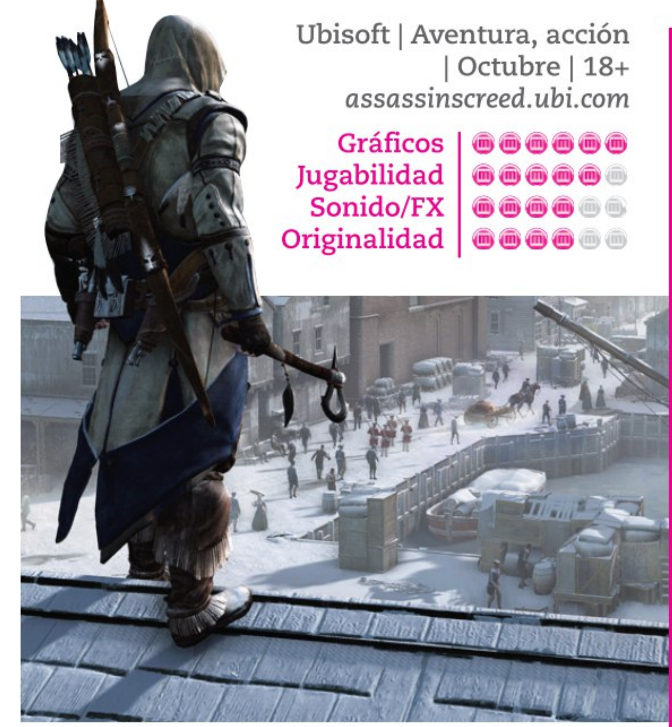
Si hay algo que no se puede achacar a la serie de «Assassin's Creed» es que se estanque en una jugabilidad predeterminada. Cada nueva entrega se empeña en dejar claras sus innovaciones, que si bien a veces no son obligatorias de cumplir para el usuario, siempre tienen un punto de originalidad que despierta las admiración de los más curiosos.

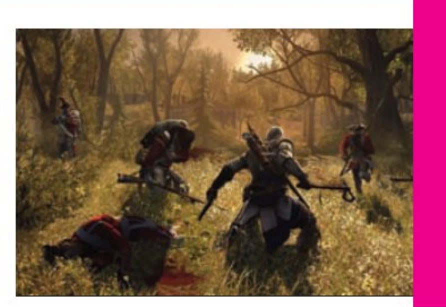
Tras conocer al dedillo las vidas de Ezio y Altaïr, el tercer capítulo desvela parte de la biografía de Connor Kenway, un mestizo norteamericano (indio mojave - colono inglés) envuelto en la Guerra de la Independencia Americana. Ciertamente, Ubisoft no podía haber escogido mejor el escenario donde tendría lugar esta secuela, porque ciertamente nos encontramos en una revolución en más de un sentido.Para empezar, las motivaciones del protagonista son diferentes. Por primera vez no está movido por la venganza, sino por la justicia. Nuestro cometido es ayudar a los revolucionarios frente a la tiránica invasión inglesa. Por otro lado, la vida en las ciudades también se ha visto mejorada notablemente. Habrá personajes que requieran nuestra atención contextualizando con el entorno; por ejemplo, si tiramos una cesta de fruta y algún viandante aprovecha para robar el género, el legítimo dueño nos obligará a enmendar el desaguisado o llamará a las autoridades. Si no enseñamos la documentación a éstas, se armará un buen jaleo... y así sucesivamente.

En los aspectos técnicos, el nuevo motor gráfico AnvilNext marca un tope en calidad. Hay

Ubisoft | Aventura, acción | Octubre | 18+
assassinscreed.ubi.com

Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





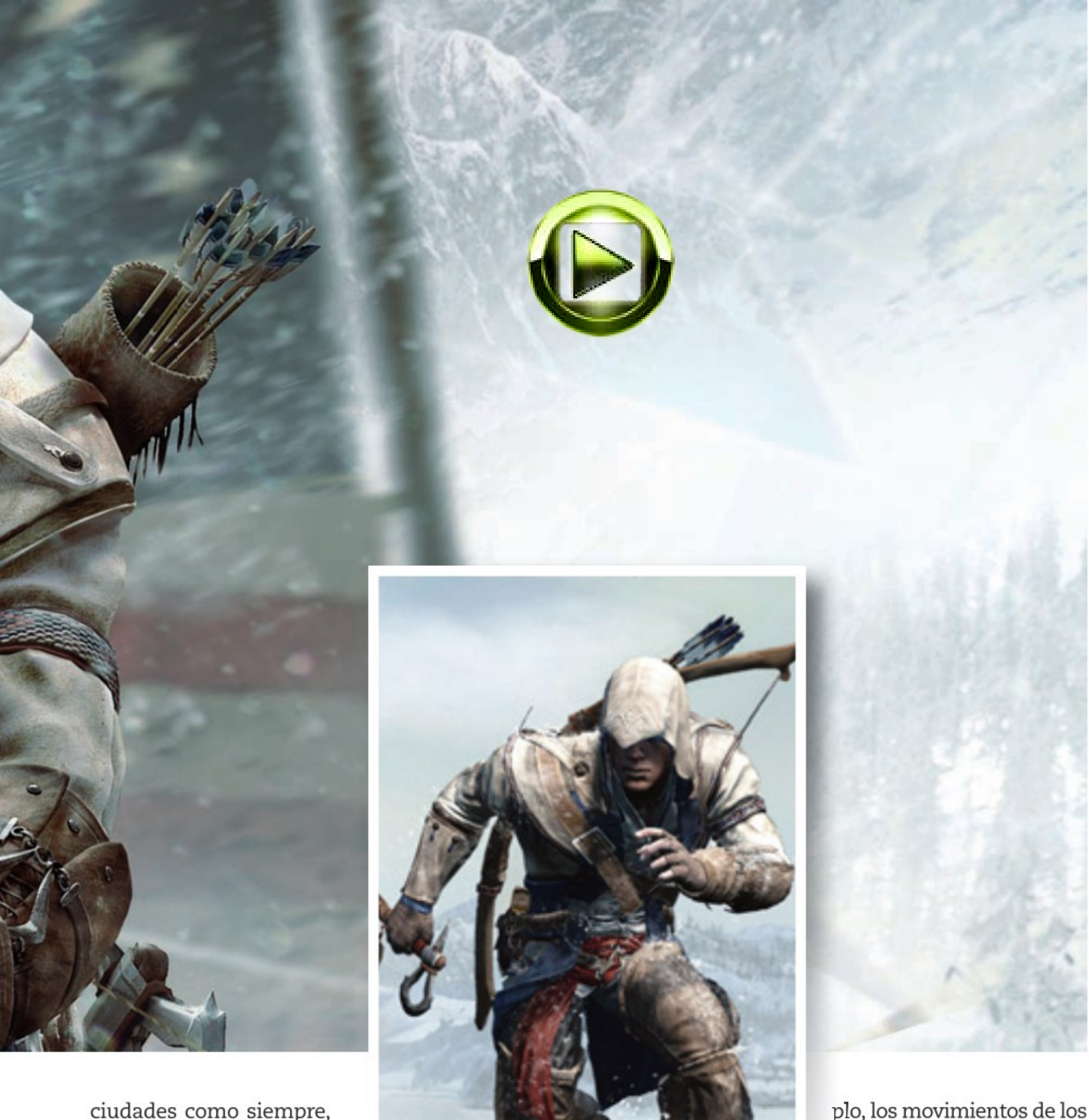
AC3: Liberation

PS Vita comienza su primera navidad con títulos exclusivos acordes a su potencia. «Liberation» es un buen ejemplo: se trata de una historia independiente protagonizada por una asesina en Nueva Orleans. Aveline de Grandpré es otra mestiza, en esta ocasión criolla, que luchará por los



mismos objetivos que Connor pero en la zona sur de los Estados Unidos y parte de Méjico. En este título no aparece Desmond, ya que es una simulación creada por Abstergo, el grupo de los templarios.





ciudades como siempre, donde destacan las primigenias de Nueva York y Boston, pero sobre todo hay un nuevo e inmenso escenario correspondiente a parajes naturales, similar a los que pudimos ver en «Red Dead Redemption». Los efectos de luz, los fenómenos meteorológicos sobre el entorno y la densidad de los bosques impresiona por su realismo, muy por encima de títulos recientes y que va a obligar a programadores de otras compañías a ponerse las pilas si quieren igualar semejante despliegue. La animación de los personajes y los detalles con los que están diseñados también llegan a la cima de los videojuegos actuales. Por ejemplo, los movimientos de los caballos son superiores al antiguo cénit establecido por Agro en «Shadow of the Colossus». Y según avance la historia, irán cambiando las estaciones, causando que Connor se mueva más despacio a causa de la nieve.

Los efectos de luz, los fenómenos metereológicos sobre el entorno y la densidad de los bosques impresiona por su realismo, gracias a un nuevo motor gráfico de campanillas

En la primera continuación genuina después de varios años de "anexos", «Assassin's Creed» vuelve a emocionar como si fuera un juego cien por cien nuevo. Es cierto que su complicada trama puede hacer que algunos usuarios se pierdan al principio, pero los que no se atrevan a echar una partida, se estarán perdiendo uno de los videojuegos más importantes de la década. Ahí es nada.



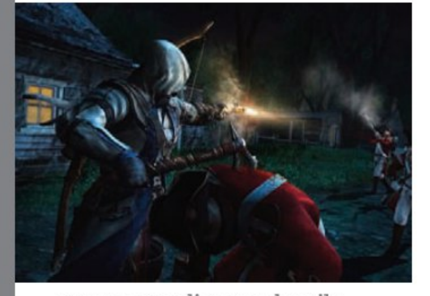
Justo cuando parecía que la serie de «Assassin's Creed» empezaba a repetirse, ha llegado el tercer capítulo para sacudir sus bases y presentar una fórmula tan novedosa como desafiante. La multitud de localizaciones para visitar, el multijugador y las misiones secundarias multiplican la vida de un juego redondo. Los viajes en el tiempo de Desmond Miles tienen para rato.

Contenido descargable

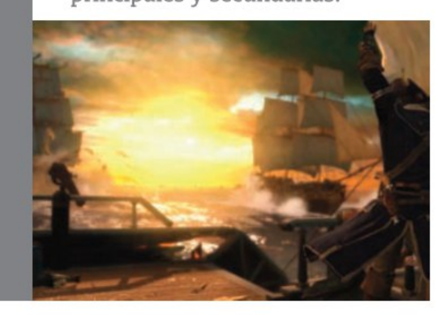
«Assassin's Creed» se desarrolla en un marco temporal tan amplio que permite a sus creadores añadir una buena cantidad de DLCs. Está previsto que sean cinco en total, y estarán disponibles para su descarga para aquellos que no tengan las versiones especiales. Algunas de estas misiones se separarán de la historia principal y la realidad, reflejando historias como la de George Washington convertido en un implacable dictador, y a quien el reconocido actor Luis Tosar, ganador de varios Goya, le presta su imponente voz.

Guía de juego

Connor ha heredado la habilidad de sus ancestros para escalar, pero tendrá que utilizar su legado mojave para cazar y moverse por entornos naturales. Se trata del asesino más hábil que hemos controlado hasta ahora en la serie, siendo capaz de proezas como manejar dos armas simultáneamente o tender trampas escondido en árboles o matorrales. Por primera vez podremos refugiarnos



en rocas y salientes al estilo «Gears of War», ya que las armas de fuego son mucho más comunes. Hay algunas adiciones más que interesantes: la ballesta, una cuerda multiusos y la posibilidad de matar a los enemigos corriendo sin perder velocidad. En el multijugador, destaca la opción cooperativa para hasta cuatro usuarios, que tendrán que buscar a "topos" entre la población civil en un tiempo límite. También destaca la posibilidad de protagonizar batallas navales en toda la costa Este norteamericana, con misiones principales y secundarias.



Pro Evolution Soccer 2013





Vuelve a rodar el balón de la saga más exitosa de Konami, esta vez con mejoras "in crescendo" en defensa, regate y control de juego en general.

No esperábamos menos de un pichichi de la talla del entrañable «PES» de Konami, y este año vuelve a ponérselo muy difícil al eterno rival «FIFA». Y lo hace ahondando en la ya notable entrega de la temporada pasada, abundando en los aciertos del anterior con este nuevo episodio, y añadiendo otro plus de logros y novedades de interés, sobre todo los concernientes al regate, el control de balón y la defensa. Aunque la cosa empiece con los acordes del dichoso "Ai se eu te pego" (con Cristiano Ronaldo como "cover boy", no es de extrañar), el nivel se recupera rápido con un estupendo curso acelerado de entrenamiento, imprescindible para ir dominando los nuevos regates (entre ellos, la espectacular "croqueta"), los quiebros, la defensa-lapa, los autopases, los controles individuales y más diabluras a pie de stick derecho para ponerlo luego en práctica. Saltando al reluciente césped, nos encontraremos con la Champions y la Copa Libertadores como grandes atracciones y focos, con un entramado visual espectacular, incluyendo algunos cracks reproducidos hasta el mínimo detalle y tic, y un nivel gráfico que cuida hasta la huella en el césped húmedo tras un bote alto de balón. También el juego es muy fluido, intuitivo y aleatorio, con abundantes desmarques y primeros toques, y muy realista en cuanto a centros y disparos fuera del área (aunque a veces se cae en el inevitable "robótico"). Mucha emoción, vibración e incluso épica colocan a este «PES» en zona Champions (y más allá).

La franquicia de Konami marca un golazo por la escuadra en esta nueva entrega, con un virtuosismo visual más que notable

Konami | Deporte | Septiembre | 3+
www.konami-pes2013.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Las otras ligas

Aparte del tronco principal, también podremos disfrutar de ramificaciones muy interesantes como el modo Soy Leyenda (muy renovado), la clásica Liga Master e incluso la aplicación MyPES para que el balón siga rodando en Facebook. Y los modos online, muy bien nutridos. Si a eso le añadimos unos DLC abundantes y en constante actualización, tenemos una de las mejores entregas de la franquicia (aunque sigan esos nombres locos, como en las selecciones históricas y los "Batistata", "Zizinho" y demás tradiciones).



Rapidez, primer toque y una gran profundidad de juego son algunas de las claves de esta entrega, que logra un sobresaliente equilibrio entre juego de ataque y regate, y defensa con el cuchillo entre los dientes. Todo, con mucha clase.



FARCRY3
PC DVD-ROM
XBOX 360
PS3
ENFRÉNTATE
A TU DEMENCIA
18
www.pegi.info
Síguenos en
You Tube
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
UBISOFT
Disponible el 29 de Noviembre
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

XCOM
Enemy Unknown



2K Games | Estrategia | Octubre | 18+
www.xcom.com

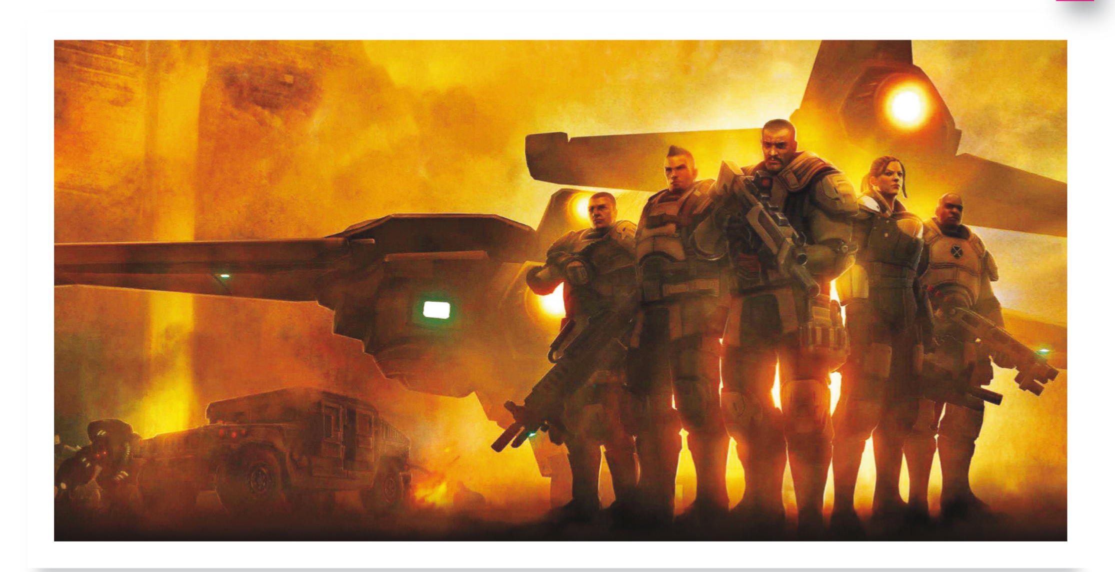
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Ayudita extra

En todo juego de estrategia, especialmente cuando se manejan tantos parámetros, cuanta más información tengamos, mejor. Y en este caso los chicos de Firaxis han hecho hincapié en ello, con unos interfaces muy coloridos, divertidos y fáciles de comprender que en todo momento nos dicen la salud de nuestros soldados, el porcentaje de cobertura...etc. Todo para entrar en una dinámica de juego tan intuitiva como atractiva, donde se materializa a la perfección la combinación entre acción y estrategia por obra y gracia del poderoso motor Unreal 3.

Multijugador único

La eterna lucha entre soldados y alienígenas también se libra por turnos en el multijugador, centrado éste únicamente en el combate. Como en el modo campaña, tenemos un máximo de seis soldados para lanzar al terreno y una cantidad determinada de dinero para invertir en ellos y dotarlos de unas u otras armas, armaduras o lo que necesiten para acabar con los rivales. Y ojo que estas partidas son frenéticas, con turnos de dos minutos por cabeza (aunque también se pueden organizar limitando el número de acciones). Ameno y divertido, el multijugador es un regalo que prolonga la experiencia de juego.

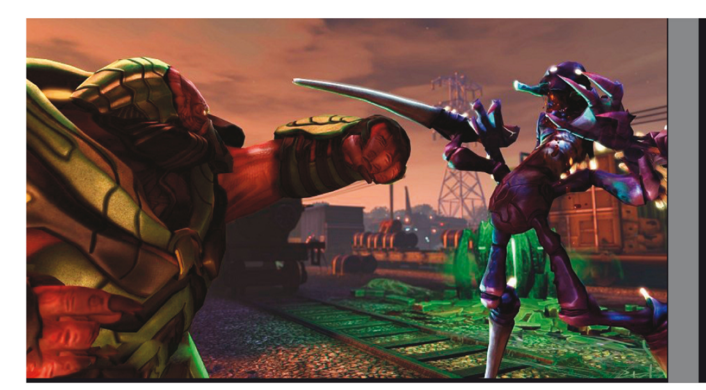


La saga XCOM regresa con fuerza con un nuevo título de estrategia por turnos y la eterna lucha de la humanidad contra los alienígenas.



A principios de los 90 esta saga supuso una gran revolución, sin embargo con los años y a pesar de sus múltiples secuelas fue perdiendo peso. Ahora lo recupera todo gracias a los chicos de Firaxis que consiguen un título redondo, de enorme jugabilidad e inyectándole savia nueva a la esencia de la estrategia y la táctica por turnos. Con una ambientación futurística, pero más amable quizás que en anteriores entregas, han buscado captar a un público más amplio pero sin dejar de lado a los fans más acérrimos, que no echarán nada en falta. Partiendo de una libertad absoluta para jugar, un control de todos los movimientos que se quieran realizar y alienígenas por todas partes que eliminar.
La historia es conocida por amantes del género, seguidores de la saga y cualquiera que haya visto alguna peli de ciencia ficción. La Tierra ha sido invadida por unos bichejos canijos y cabezones, feos feos, que no tienen una idea buena y que quieren hacerse con el control del mundo. Así que los hombres y mujeres del planeta se unen para luchar contra ellos y crean el cuerpo XCOM, para darles estopa hasta en el carnet de identidad. A partir de ahí arranca el juego con dos fases diferentes a la hora de jugar. Por un lado está la estrategia pura y dura y por otro, la esencia, la táctica por turnos. Se necesitan la una a la otra y son fundamentales, las decisiones que tome el jugador marcarán su devenir en el juego y también el de la Tierra, si nos ponemos dramáticos. En la parte de la estrategia el jugador tendrá que gestionar su base de operaciones con todos sus recursos para hacer que después los XCOM se defiendan en los combates y que puedan avanzar a escala mundial contra la invasión. Y en la base de operaciones hay un poco de todo. Tenemos a los científicos e ingenieros investigando de sol a sol, algo básico, a los soldados en el gimnasio, una sala para los heridos y enfermos… y hasta una especie de muro de la fama en el que aparecen las fotos de los soldados caídos en combate. Todo lo que se haga aquí va a marcar la acción que se desempeñe fuera de la base de operaciones, en la que por turnos iremos avanzando y luchando contra la cansina plaga. Desde los recursos que se invierten en investigación, la evolución de nuestros soldados, hasta las partes del mundo a las que apoyamos, todo lo decidimos nosotros. Y luego de cumplir en esta parte fundamental del juego, hay que salir a la calle a batirse el cobre y dar la vida por la humanidad al completo. Lo bueno de verdad.

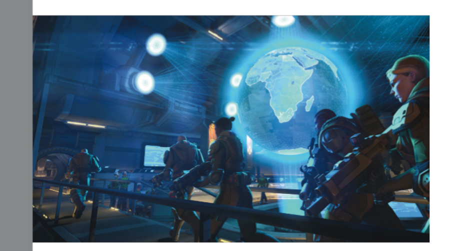
El juego tiene cuatro niveles de dificultad para que cualquier tipo de usuario pueda abordar las cerca de 40 misiones que hay



La base de operaciones está en el subsuelo y se nos presenta con un corte transversal para que podamos ver toda la acción que se lleva a cabo en ella y que tiene que estar funcionando a pleno rendimiento. Es la esencia de todo, porque luego hay que salir a la superficie para darle tralla a los bichos, que ojo son de cuidado. Éstos pueden destruir paredes, saltara a los tejados hasta plantar huevos en los enemigos para convertirlos en zombies.

Guía de juego

Arrancamos nuestro periplo por los mundos de XCOM con tres soldados, aunque a medida que avanzamos podremos sumar más miembros a nuestro pelotón, hasta seis. Estos soldados vienen con lo puesto, los personalizamos y a medida que transcurren las partidas podemos ir invirtiendo en ellos para hacerles más fuertes. Con ellos se crean ciertos lazos, les damos un nombre, les vestimos, pasamos con ellos horas y



horas y al final se nos despistan y… ¡zas! se los cargan (y no regresan ya al mundo de los vivos). Así que mucho ojito cuando los pongamos a funcionar sobre el terreno de juego, definido por cuadrículas para marcar los pasos. Los miembros de tu equipo deberán colocarse estratégicamente en función de las zonas en las que se han detectado signos extraterrestres. A partir de ahí, avanzarán, retrocederán… lo que haga falta para acabar con quien tengan enfrente, para lo cual van armados con un arsenal muy variado y hasta los dientes. Y ten siempre en cuenta los tres puntos de vista ofrecidos en el juego: la típica cámara isométrica, otra para el menú de disparos y las espectaculares cinemáticas cuando damos muerte al enemigo.



Medal of Honor Warfighter

La franquicia más guerrera del mapa consolero se reinventa de nuevo en un título espectacular, global y cuidado hasta en el más mínimo detalle.

No necesita presentación. Es a las sagas bélicas lo que Tolkien a las fantásticas. Por eso, tuvo mérito que hace un par de años le diese al F5, recortase su nombre de pila, hiciese el petate de nuevo y se lanzara a otras trincheras más actuales pero igual de peligrosas. Ahora, se trata de ahondar en parecido zafarrancho afgano, extendiendo nuestro ardor guerrero a nivel global, para que nadie se quede sin jarabe de palo. Y además con su poso dramático, pues la historia se centra en la vuelta al hogar deshecho del Tier 1 americano "Preacher", y en el consiguiente desencanto que provoca en su valor de soldado. Tampoco es una peli de Malick, pero se agradece un componente humano en mitad de toda la traca. Y menuda traca: rescate de rehenes, misiones de asalto, estrategia a flor de piel, combate sin cuartel en territorios marcados en rojo como Filipinas, Somalia u Oriente Medio.... Todo ello, con una sensación de realismo a prueba de bombas, incluyendo arsenal y ejércitos "como los de verdad".

> Aparte de la excelencia en el campo de batalla, el juego contiene un componente dramático y emotivo inédito en la saga

Los desarrolladores de Danger Close Games no dan tregua en una escalada bélica espectacular, con generosa cinemática, una ambientación perfecta y una emoción y épica que se puede cortar con un cuchillo y extender en una rebanada para la merienda. Proezas disponibles gracias al motor Fristbite 2, que logra un alta calidad de vídeo y audio para multiplicar la intensidad de la batalla, con un nivel de exigencia que han hecho que el juego sea alabado por auténtico veteranos con la pechera llena de "chatarra". Imprescindible, ciertamente.







Las escaramuzas afganas de la anterior entrega se vuelven épicas y planetarias en este título que nos coloca en primera línea de fuego, y de juego, proporcionándonos un arsenal y un realismo batallador insólitos.

EA| Shooter
Octubre | 16+
http://www.medalofhonor.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Esto es la guerra (planetaria)

Una de las características más peculiares de esta entrega es su patriotismo y, a la vez, "ambición planetaria".





Por primera vez, podremos meternos en la piel y el casco de soldados de nacionalidades dispares, e incluso de soldados multi-nacionales. Así, el juego continene 12 tipos de soldados Tier 1 incluyendo británicas de SAS, australianos de SASR, alemanes de KSK, polacos GROM, etcétera. Que para pegar tiros el heroísmo no tiene fronteras.

Resident Evil 6

Llega acompañado por el estreno en cines de Venganza. Pero en realidad no hacía falta, porque «Resident Evil 6» quiere ser por todas partes un miembro del séptimo arte.

El potencial peliculero de «Resident Evil» lleva una década llenando los cines. Ahora, con la última entrega de la serie en videojuegos se podían haber ahorrado cualquier estreno, porque es el capítulo que más bebe de las fuentes del cine. Para empezar, «RE6» vuelve a utilizar la ingeniosa estructura de historias paralelas mostrada en su segunda parte. Bajo los puntos de vista de Chris Redfield, Leon S. Kennedy, Jake Muller y el de Ada Wong (ésta disponible tras pasarnos las otras tres historias), el juego es un espectáculo de principio a fin que sacrifica la intriga de las primeras entregas para ofrecer un estilo heredado de Hollywood.

Terror a escala global, numerosos personajes e historias entrelezadas, desafíos en solitario o en cooperativo, un evolucionado sistema de control...

Todos los personajes, excepto Ada, llevan una escolta de individuos secundarios que pueden ser controlados por otros jugadores o por la máquina. En cualquier caso, las acciones de nuestro grupo tienen que estar coordinadas, y siempre muy atentos de lo que pueda pasar a nuestro alrededor. El tono cinematográfico viene impuesto por el aluvión de escenas QTE, esas de pulsar un botón en un momento determinado, y que están coreografiadas con la impresionante puesta en escena que acredita un equipo de más de 600 personas desarrollando este juego durante tres años.

A pesar de ser el más ambicioso de la serie, se echa de menos poder sentir un poco más el suspense y el misterio de antaño, pero la calidad de la acción de «RE6» es tan impecable como la de casi todos sus apartados técnicos. No te puede faltar en tu lista.







Capcom | Terror, acción
Octubre | 18+
www.residentevil.com/6/

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	2/6



Te enfrentarás a los resultados del Virus-C en sus variedades y mortales formas. Además de todo tipo de zombis, especialmente temibles son los J´avo, con capacidad de regeneración al ser heridos.

Cuatro historias, un juego

Cada personaje principal cuenta con un planteamiento muy distinto a los demás. Chris protagoniza un shooter en tercera persona con muy pocos momentos de exploración, mientras que Leon es el que más fiel permanece a la historia que hizo famosa a esta serie. Entre ambos caminos encontramos la misión de Jake, el hijo de Albert Wesker, que se presenta como la gran novedad. Ada, sin embargo, utiliza demasiados tópicos.





Little Big Planet Karting

Sackboy y sus amigos se lanzan a la carrera en la evolución natural de una de las sagas más brillantes e imaginativas del mercado. Acelera a fondo y descubre nuevos mundos de diversión infinita.



Sony | Carreras | Noviembre | 7+
es.playstation.com

Gráficos 
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Si hay algo que puede alegrarnos un día turbio, tontaina y hasta oblicuo es conectar la PS3 y lanzarnos a recorrer los mundos insólitos y únicos de nuestro muñeco de trapo preferido. Porque mundos y escenarios hay para parar un tren. Nada menos que siete millones, siete, de niveles creados por sus fans a día de hoy, garantía absoluta del gran calado que ha tenido una franquicia que, desde que asomó su cara simpaticona por nuestra consola, se ha convertido en una de las propuestas más originales de los últimos años, aparte de una reinvención completa del subgénero plataformero, uno de los pilares de esta industria. Ahí va otra cifra para corroborarlo: casi cinco millones de unidades vendidas en menos de tres años. Aún con su reciente versión en PS Vita coleando (para muchos, el mejor juego para la consola portátil de Sony en lo que lleva de existencia), llegó el momento de mudar de piel y ampliar horizontes. Y, para ello, nada mejor que en subgénero karting, que tan buenos resultados ha dado siempre en estas circunstancias, desde «Muppets: RaceMania» a «South Park Rally», pasando por su sacra majestad «Mario Kart».

Por algo la producción corre a cargo de los canadienses de United Front Games, responsables del estupendo y velocípedo «ModNation Racers», que ha trabajado codo con codo con Media Molecule para que la criatura les quede niquelada, como no podía ser de otra forma. Incluso se han servido de









Imaginación extravagante

Un coche-abeja intentando electrocutar a un conejo, un triciclo de madera dándole caña a una sofisticada nave espacial... En el mundo de este juego todo es posible. Y,



cuanto más extravagante, mejor. Véanse escenarios rocambolescos y locuelos como Garden Grip, King's Castle o Future Perfect, y minujuegos irresistibles y pegadizos que brillan por sus diseños originales y aptos para todos los públicos, hasta con componentes deportivos y todo.



Mundos y circuitos para todos

Uno de los puntos fuertes del juego es su componente multijugador e interactivo. Algo que aquí tendremos para dar y tomar: multijugador para cuatro, online para diez, cooperativo batallador... Todo, con múltiples desafíos y opciones para que la comunidad PlayStationNetwork descubra hasta dónde llega nuestro arte y talento, ya que nuestras obras se publicarán en LBP.me, donde encontraremos páginas dedicadas a cada circuito y creador, por otro lado una fuente también de inspiración para culminar una idea atascada.



Los autos más locos y las carreras más imaginativas se dan cita en este juego en el que, parte de su control depurado, tendremos incontables armas y gadget para derribar al contrario, como mandan los cánones del género. Aunque ojo que ellos también tendrán unos cuantos trucos en la manga gracias a los innumerables objetos para interactuar.

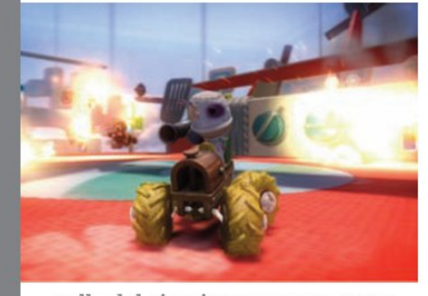
algunos descartes y sueños irrealizables de «Little Big Planet 2» para cuajar una escudería con muchos quilates que, como siempre, nos permite personalizar todos los elementos, obstáculos y mecanismos que imaginemos y plasmarlos, en este caso, en los circuitos a nuestra disposición. Así, «Little Big Planet Karting» presenta un conjunto potente, sencillo y familiar de herramientas de creación que nos permitirá construir muy sencillamente nuestros propios circuitos, diseñar potenciadores singulares o personalizar los karts.

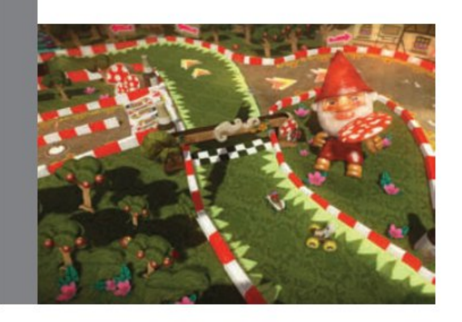
Contaremos, cómo no, con un modo historia, centro neurálgico de donde sale un racimo de autovías y circunvalaciones que nos conducirá a varios escenarios ya conocidos y "planetarios", pero también a otros de nueva creación plagados de los habituales gadgets para darle turbo al motor o para recolectar armas y fastidiar al competidor. Además, como la exploración y la aventura es la esencia de «LBP», también hallaremos burbujas en mitad del camino para descubrir nuevas cunetas y áreas de servicio y recreo. Si a esto le añadimos un componente sonoro perfecto, grandes dosis de ingenio y humor y una imaginación visual desbordante, tenemos desde ya a uno de los juegos estrella para la temporada navideña, como no podía ser de otra forma.

> Amplias dosis de creatividad y personalización serán necesarias para llegar el primero a meta y, de paso, sacar de la pista al contrincante

Guía de juego

Según United Front, este juego se rige por una máxima: tardar en hacerse con los mandos y controles menos tiempo que Usain Bolt galopar los 100 metros lisos. Realmente, la intuición y la creatividad también impera en este sentido, gracias al gran bazar de cachivaches con los que rebotar, enganchar o agarrar para llegar el primero a la meta. Como siempre, habrá que atender al mínimo detalle del circuito, para encontrarnos armas en las pistas y boosters que harán que nuestro vehículo vuele. Y ojo a afinar la puntería con los contrincantes, bien sea para lanzarles un misil con mala baba o para dejarlos fritos. La atención y tensión será constante, pues igual tenemos que colgarnos de una liana como un Tarzán con cuatro ruedas o saltar por un hueco mínimo para avanzar de nivel. A crear y darle vueltas al cerebrito, que en estos vehículos la mejor gasolina es la creatividad y la diversión.





Smart As



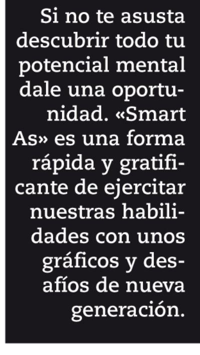
¿Viajas a diario en transporte público? ¿Necesitas un juego para echar unas partidas rápidas y desafiantes? Smart As te pone a prueba desde el primer minuto.

A mediados de la década pasada, el neurobiólogo Ryuta Kawashima convenció a los directivos de Nintendo sobre las virtudes que un videojuego para "entrenar el cerebro" tendría sobre los usuarios. Casi sin buscarlo, nació un nuevo género, el de los puzles de inteligencia, que ha ido evolucionando sobre todo en las portátiles hasta llegar a su último gran representante: «Smart As».

Como es habitual en este tipo de juegos, nos encontraremos decenas de pruebas ordenadas por categorías. Las áreas a superar serán lógica, lenguaje, aritmética y observación, y en muchas ocasiones iremos más allá de la resolución simple del desafío, teniendo que utilizar las particulares características de la PS Vita. La pantalla táctil, junto a los giróscopos o el panel trasero, nos obligarán a interactuar en cada reto de una manera distinta. Por ejemplo, en un minijuego de lógica tendremos que dar vueltas a un hexaedro girando la consola y cambiando sus paneles para crear una especie de circuito conectado. Luego, hay pruebas más tradicionales, como sopas de letras, mezcladas con algunas de última generación en realidad aumentada. Nuestros avances quedarán registrados en la memoria de la consola, y permiten un seguimiento que aparece muy claro en la sencilla interfaz virtual.

En resumen, «Smart As» es un entrenamiento mental perfecto para partidas rápidas y concentrarse en mantener en forma el cerebro, ese músculo que ya nadie podrá decir que los videojuegos atonta.

Traducido del inglés como "listillo", ha sido bautizado en España con un subtítulo más ambicioso: El Reto Mental de la Generación Social



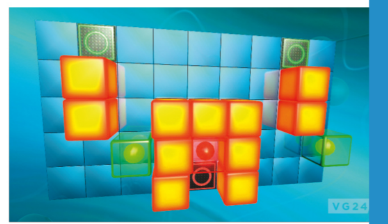
Si no te asusta descubrir todo tu potencial mental dale una oportunidad. «Smart As» es una forma rápida y gratificante de ejercitar nuestras habilidades con unos gráficos y desafíos de nueva generación.

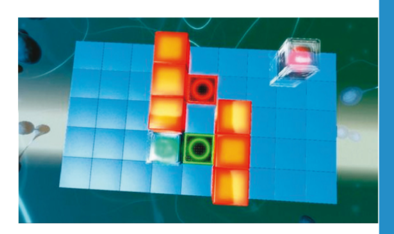


Sony | Puzle | Octubre | 3+
es.playstation.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Desafíos en Near

A través de los servicios online, «Smart As» da un paso de gigante a la hora de socializar los resultados y competir contra otros usuarios. La sincronización con Facebook o Twitter viene implementada por defecto, y además podemos comparar nuestra habilidad con la de usuarios que tengamos cerca. Las listas de jugadores más hábiles se divide por ciudades, países y por resultado global, lo que picará a los más competitivos para mejorar sus puntuaciones. A los listillos, vamos..









Super Monkey Ball Banana Splitz

Condúceles por sus mundos, dentro de su inseparable bola, y hazles saltar, esquivar obstáculos, atravesar caminos estrechos y un largo etcétera.

Regresan los traviesos AiAi, MeeMee, GonGon y Baby y lo hacen para la PS Vita para que saques el mayor partido de las características de la nueva portátil. Así para jugar con estos simpáticos simios podrás soplar, inclinar la consola, tocarla...o también utilizar ambos joysticks. El título ofrece más de 100 fases para que los monos exploren estos mundos de plataformas. Las fases se dividen en concreto en 5 mundos: selva, madera, metal, cartón y arcilla. El diseño de los escenarios está cargado de coloridos detalles y complicados obstáculos que ofrecen un mayor entretenimiento y una mayor dificultad para los jugadores. El juego incluye 8 divertidísimos minijuegos entre los que se encuentran los conocidísimos Monkey Bingo, Monkey Target o las Bolas numeradas, además de otros que son completas novedades. Y ojo al estupendo modo multijugador online con wifi, para retar a amigos de todo el mundo y con tablas de clasificación.





Sega | Plataformas | Octubre | 3+
www.sega.es



Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

UP: Los coloridos escenarios y las 100 fases repartidas en cinco mundos, cargadas de elementos jugables
DOWN: El ritmo de los minijuegos, a veces en exceso acelerado, te puede volver loco.



Spy Hunter

Un clásico renovado por el que los años sí pasan y para bien.

Sin duda fue uno de los juego de conducción más originales de la década de los 80. Aquel bólido de color blanco metalizado, armado hasta los dientes que recorría kilómetros y kilómetros en las máquinas arcade y que más tarde pasó a las consolas domésticas llega ahora a las portátiles para ofrecer acción en tres dimensiones y a toda pastilla. El Interceptor, así se conocía al súper coche, presenta modelazo nuevo, un G-6155 Interceptor, que luce un agresivo rojo con el que mete miedo al pánico. Aún con más armas y con la posibilidad de moverse a la perfección por todo tipo de asfaltos (y por el agua también), el nuevo Interceptor tendrá que ir superando las distintas misiones encomendadas, desde acabar con "x" enemigos, hasta escoltar a otros coches o llegar a un punto determinado en un tiempo establecido. Y a medida que el jugador avanza en el juego va desbloqueando misiones y obteniendo mejoras para el coche, tales como nuevas armas, escudos protectores...

La historia no es complicada, y son los gráficos, los efectos, las mil y una posibilidades de este juego los elementos ideales para disfrutar de emociones fuertes en la portátil de Sony.







Warner Bros. Interactive | Conducción | Octubre | 12+
www.warnerbros.es



Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

UP: Su alto nivel de jugabilidad y la gran cantidad de elementos con los que se pueden interactuar.
DOWN: La historia tiene poca chicha y no se ha renovado respecto al clásico original.

Halo 4

La Xbox 360 llega a su máximo esplendor con la resurrección del Jefe Maestro en un juego oscuro, introvertido y glorioso. Un camino sin tacha hacia la excelencia.

Como anunciábamos el mes pasado, Microsoft ha hecho F5 con una de sus sagas fundacionales y, de la mano del patriarca Frank O'Connor y de 343 Industries, arranca una trilogía que llegará hasta el infinito y más allá. Pero no adelantemos acontecimientos, porque lo que ya tenemos entre manos es un auténtico hito para la Xbox 360, que promete incrementar sustanciosamente los más de 40 millones de copias vendidas hasta el momento de la franquicia del Jefe Maestro. Argumentalmente hablando, «Halo 4» localiza sus acontecimientos cinco años después de los acontecimiento ocurridos en «Halo 3».

Así, nos volveremos a situar en la piel del Jefe Maestro y su inseparable Cortana, que le despierta cariñosamente para meterle a continuación en una epopeya galáctica, donde los protagonistas descubren un antiguo y poderoso mal que amenaza con aniquilar todo rastro de vida humana. No hay más que ver los primeros compases, que también sirven de tutorial, a través de los pasillos de la UNSC Infinity, para descubrir que la cosa va en serio. Algo que se nota según avanzamos en la historia, cuajada de nuevos aires ya que, recordemos, los desarrolladores han sabido fusionar hábilmente el material afluente de la saga, como «Halo: Primordium», «Halo: Glasslands» y «Halo: Combat Evolved Anniversary». Así, tendremos ocho misiones principales, con cuatro niveles de dificultad disponibles y con

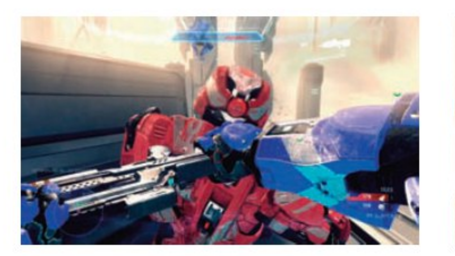
Microsoft | Shooter | Noviembre | 16+
halo.xbox.com/es-es




Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6









De tres en tres

No eligió buen momento para estrenarse el Jefe Maestro: solo un mes después del 11-S, circunstancia que no le impidió convertirse en, para muchos, el mejor videojuego de la última década. Y como todo lo

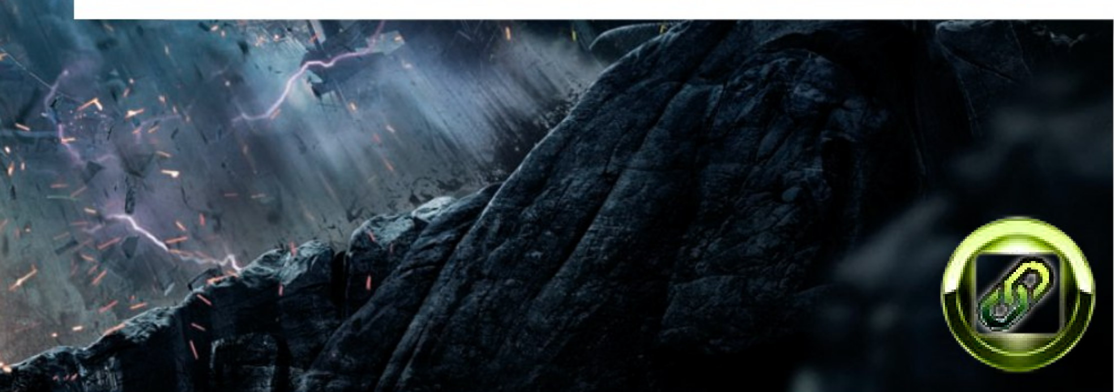


bueno tiene que reinventarse para ser aún mejor, Microsoft arranca con esta cuarta parte su "trilogía del reclamador", más fascinante, tétrico y donde el Jefe Maestro se quitará la máscara (igual de forma literal). La quinta y sexta parte ya suenan como iconos indiscutibles de la venidera Xbox 720.el resultado final.

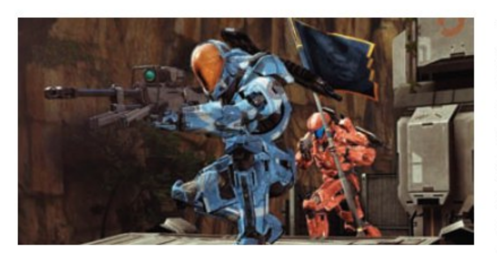


La campaña para quien se la trabaje

Uno de los secretos mejor guardados de «Halo 4» es el modo campaña, que se extiende generosamente a lo largo de un número más que considerable de horas y con unos escenarios apabullantes llenos de detalles, para movernos por ellos con una libertad inusitada. Además de los ataques cuerpo a cuerpo y el shooter propiamente dicho, los Quick Time Events tendrán una importancia primordial, y ayudarán a imprimir un ritmo y una pasión que no decae en ningún momento. Todo un espectáculo de altísimo vuelo.



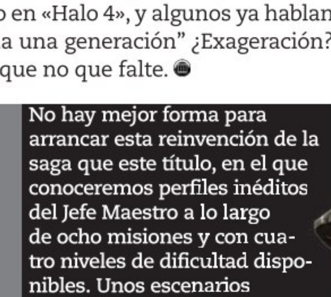
el Jefe Maestro como absoluta piedra angular de la historia, gracias a un componente cinematográfico de sus evoluciones a través de Requiem como nunca habíamos disfrutado en una consola. Aparte, también contaremos con un enorme arsenal de armas, habilidades y vehículos (como los bólidos warthogs) para hacer frente a los Prometheanos, una raza de seres superiores que, junto a Elites, Grunts, Brutes o Hunters nos harán la vida imposible. Esta entrega es más de interior que de campo abierto, gracias a las amplias posibilidades de la UNSC Infinity, la nave espacial más grande de la flota y centro neurálgico del meollo.



Un modo campaña esplendoroso, un argumento insólito y misterios resueltos de la saga hacen de esta entrega un espectáculo épico sobrecogedor. Halo a la "N" potencia

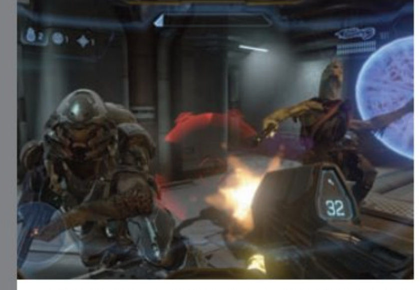
También hay que alabar la gran idea que supone la introducción, por primera vez en la saga, de un sistema de modificación de armadura por el que se podrán introducir habilidades y opciones de personalización capaces de mejorar nuestro rendimiento en el juego. Como broche de oro, su versión multijugadora y online, que esta vez tiene novedades tales como Spartan Ops (episodios disponibles en Xbox LIVE), la esplendorosa «Halo Infinity», y otros galones de la UNSC Infinity. Y es que todo es épico y grandioso en «Halo 4», y algunos ya hablan del "juego de toda una generación" ¿Exageración? Mejor que sobre que no que falte.

No hay mejor forma para arrancar esta reinvención de la saga que este título, en el que conoceremos perfiles inéditos del Jefe Maestro a lo largo de ocho misiones y con cuatro niveles de dificultad disponibles. Unos escenarios esplendorosos (ojo a la nave Requiem), una gran colección de enemigos y unos modos multijugador a la altura de las circunstancias definen un juego épico.



Guía de juego

Antes que nada, advertir que este «Halo» no es shooter al uso ni un mata-mata enviciador. La complejidad y el estilo con que 343 impregna a su última criatura requieren otro tratamiento más elevado. Aunque, cómo no, el buen manejo del armamento es esencial para su disfrute. Armas con personalidad, formato y física peculiar y a tener en cuenta, pues no es lo mismo disparar balas



semi-arrojadizas con parábola de impacto que láser continuo quemador. Pero, de igual manera, un dominio de la estrategia y la táctica es básico para sobrevivir en la UNSC Infinity, donde además podremos crear soldados personalizados, amén de seguir todos los progresos de la carrera multijugador. Vamos, que contamos con todos los elementos para sumergirnos en combates explosivos, llenos de chicha cañera. Y ojo a los bandazos y cambios del Jefe Maestro, cuya psicología y zonas oscuras se muestran con más crudeza que nunca.

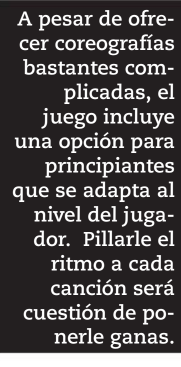


Dance Central 3

Casi, casi para profesionales del bailoteo. La tercera entrega de la saga para Kinect llega con coreografías más complicadas y un entretenido y novedoso modo historia.

A mover las caderas... ¡otra vez! Llega «Dance Central 3» con nuevos ritmos, nuevas y más complicadas coreografías, un muy potenciado multijugador y un modo historia que trasladará a los jugadores en el tiempo para descubrir los bailes, las canciones y los movimientos clave de cada época. En este modo te convertirás en un agente que lucha por mantener a salvo el mundo Dance Central de la amenaza del malvado Dr. Tan. Para conseguirlo recurrirás a una estrambótica máquina del tiempo que te hará viajar a la década de los 70, los 80, los 90 y la del 2000. En cada época tocará un estilo…"hustle", "electric slide"… y tendrás que hacer los movimientos a la perfección. Descubrirás pasos nuevos y te moverás a base de bien. Además de este novedoso modo, el juego contiene, cómo no, el modo Fiesta, en el que constantemente nos están lanzando temas, y pueden jugar hasta 8 jugadores e importar las canciones de los títulos anteriores de «Dance Central». El modo Strike a Pose, es el más cañero de todos, ya que van saliendo movimientos al azar que tendrás que clavar y que si realmente los haces bien podrás multiplicar tu puntuación ¡por 8! Con el modo Fitness podemos crear nuestras propias coreografías y rutinas marcándonos objetivos para ponernos en forma. Por último, en el Modo Crew Throwdown dos equipos de cuatro jugadores podrán competir de uno en uno, de dos en dos o de manera asimétrica para ver quién es el rey de la pista. ¡Y sin mados, sólo moviendo nuestro cuerpo serrano!.

Los temazos de Usher, Jennifer Lopez ft. Pitbull, Katy Perry, LMFAO, Black Eyed Peas y muchos más te están esperando en la pista



A pesar de ofrecer coreografías bastantes complicadas, el juego incluye una opción para principiantes que se adapta al nivel del jugador. Pillarle el ritmo a cada canción será cuestión de ponerle ganas.



Microsoft | Música, baile | Octubre | 12+
www.dancecentral.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







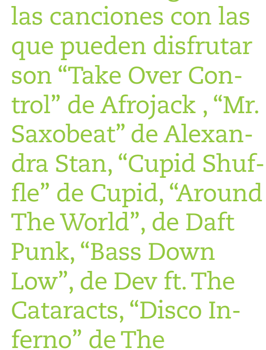




Baile de época

Este no es sólo un juego de baile, pretende también hacer un recorrido por su mundo a través de las distintas épocas. Así los jugadores bailarán todo tipo de estilos desde los 70 hasta la actualidad. Algunas de las canciones con las que pueden disfrutar son "Take Over Control" de Afrojack , "Mr. Saxobeat" de Alexandra Stan, "Cupid Shuffle" de Cupid, "Around The World", de Daft Punk, "Bass Down Low", de Dev ft. The Cataracts, "Disco Inferno" de The Trammps, entre otras.







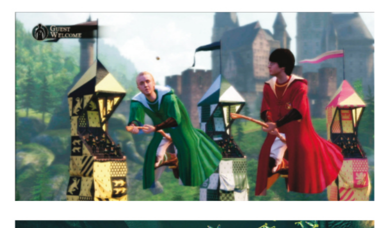
Harry Potter Kinect

Gracias a Kinect nos podremos meter en la piel de Harry Potter, vivir sus emocionantes aventuras y ejecutar como nunca los hechizos que han hecho de él un mago de leyenda.

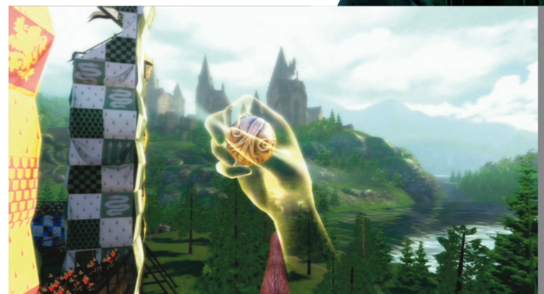
Harry Potter regresa para saldar una deuda pendiente con Kinect. Porque, recordemos, la primera parte de «Las reliquias de la muerte» incluyó una compatibilidad con el flamante y recién aterrizado sensor de Xbox 360 que dejó tan agridulce sabor de boca que, para la adaptación del filme final del mago, Electronic Arts optó por prescindir de esta opción. Pues bien, ya con la franquicia cinematográfica finiquitada, llega este juego centrado directamente en la explotación de las posibilidades hechiceras de Kinect, ahora de la mano de Warner.

Los mejores escenarios y aventuras de las ocho películas de la saga, están a nuestra disposición en este título para coleccionistas

Así, podremos recorrer Hogwarts y con "barra libre" para que Harry, Ron o Hermione se paseen por los escenarios y las escenas más características y carismáticas de las ocho películas de la saga.
Desde los primeros pases mágicos en nuestro primer año en la escuela, la lucha contra duendes o el mismísimo El Que No Debe Ser Nombrado, pasando por vuelos rasantes o emocionantes partidos de Quidditch. Nunca habíamos tenido un acceso tan amplio al universo potteriano como aquí. Todo ello, por supuesto, con una bolsa de hechizos y conjuros para dar y tomar, numerosas lecciones y retos desbloqueables y un puñado de minijuegos para desafiar a nuestros amigos en el modo cooperativo. Un ambiente épico pero entrañable y unos escenarios estupendamente reproducidos (especialmente el castillo, los lagos infestados de Grindylows o el bosque con el Sauce Boxeador) logran una diversión simplemente abracadabrante.







Warner Bros. Interactive
Aventura,acción | Octubre
12+ | http://www.wbie.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6



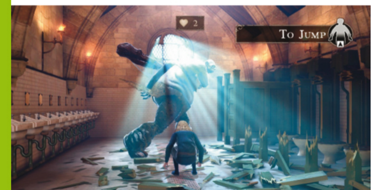
Harry Potter por fin encuentra acomodo en el sensor de Xbox 360 con un juego que exprime las posibilidades corporales de los usuarios para pasear por las ocho películas de la saga tan ricamente.

Cómo funciona de (bien) el sensor

Si la anterior entrega solo raspaba las posibilidades de Kinect, aquí se ha hecho un trabajo mucho más completo a todos los niveles. Desde la posibilidad de "clonarnos" mágicamente gracias al reconocimiento



facial al lanzamiento de conjuros con los movimientos de todo el cuerpo y el reconocimiento de voz del sensor. No todo va a ser apuntar con una varita imaginaria como si estuviéramos espantando un mosquito tigre...





Monster High
El patinaje laberíntico



Al grito de guerra de "sé tú misma, sé única, sé monstruosa, prepárate para trepidantes y divertidas carreras en patines de la mano de estas populares colegialas.

Monstruosas a la par que divinas, estas muñecas y su serie de televisión han causado furor desde hace unos añitos entre las jóvenes. Esbeltas, con cara de Barbie y luciendo modelazos, las chicas de Monster High y (también los chicos, aunque las "protas" son ellas) viven en su serie mil y una aventuras entre criptas, rodeadas de calaveras y todo aquello horripilante que se te ocurra. Ahora su objetivo es competir por los laberínticos pasillos embrujados de Monster High sobre cuatro ruedas, en unos patines preciosos divinos de la muerte. El jugador podrá escoger a su miembro de Monster High favorito y crear un equipo para competir en las carreras. Cada uno de estos jugadores tiene unas habilidades concretas que le harán más o menos fuerte en función del circuito en el que tenga que demostrar su equilibrio y su rapidez. El objetivo pasa por ganar cuantas más carreras sea posible, algunas con cierta dificultad, aunque no debemos preocuparnos pues existen algunas facilidades. Hay distintos elementos que te pueden ayudar a hacer tus piernas y tus patines aún más potentes, eso sí, deberás recogerlos mientras patinas a la velocidad de la luz…y no siempre es sencillo reconocer lo que es un elemento que te puede ayudar de lo que es un obstáculo que te puede fastidiar la carrera. Así que ojito. Además tus rivales en la pista te pueden suponer también más de un problemilla…Y cuidadito si llevas patines de cordones, que los carga el diablo.

> Los jugadores podrán elegir a un personaje de entre el plantel de perfectamente imperfectas estudiantes de Monster High para competir sobre patines y sin freno



Namco| Carreras
Noviembre | 3+
www.es.monsterhigh.com

Gráficos	3/6
Jugabilidad	3/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

Diversión rodante

Los fans de Monster High disfrutarán de un juego que tiene mucha rejugabilidad gracias a sus distintos niveles de dificultad, a sus personajes desbloqueables y a los distintos modos de juego: carreras individuales, colectivas… Además de divertir, es un juego que enseña a los pequeños la importancia que tiene la colaboración cuando se forma parte de un equipo. Disponible para Wii y Nintendo DS, el juego ofrece horas y horas de divertida emoción sobre cuatro ruedas.





Como si se tratase de una serie de dibujos animados, las divertidas escenas habladas,así como las animaciones te atraparán y te meterán de lleno en la historia, dentro y fuera de los terrenos de juego.

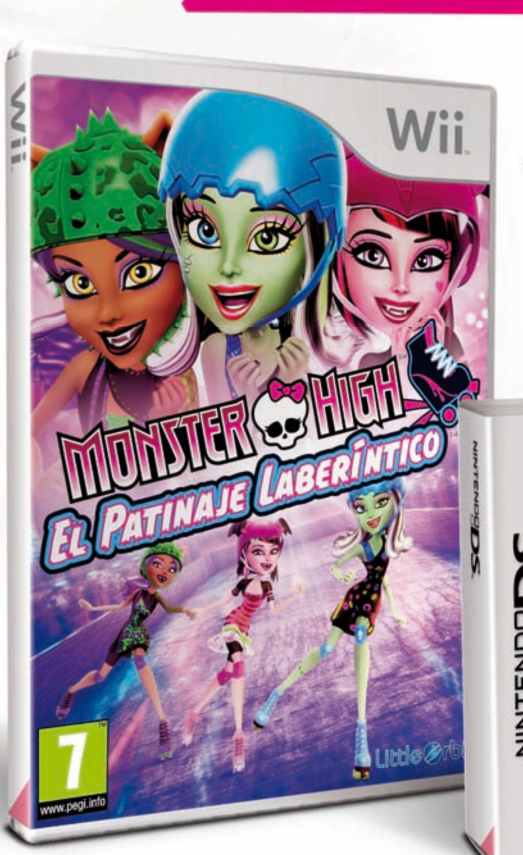






EL PATINAJE LABERÍNTICO













PARA MÁS INFORMACIÓN VISITA
WWW.MONSTERHIGHVIDEOGAME.COM
WWW.MONSTERHIGH.COM

7
www.pegi.info

© 2011 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

El profesor Layton y la máscara de los prodigios

Más puzles, más inteligencia y más elegancia definen una nueva aventura de un Layton más desenmascarado que nunca. Y, encima, con una nueva dimensión.

Media docena ya de juegos para una saga en la que destaca prácticamente todo: desde la elegante estética japo-victoriana hasta los rocambolescos personajes secundarios, pasando por lo ingenioso y elegante de los puzles y el misterio que sobrevuela sobre sus protagonistas. Hablando de misterios, aquí se riza el rizo con una nueva entrega localizada en un carnaval, donde Layton acudirá tras la llamada de Angela Ledore, una vieja amiga de la infancia. Junto a su inseparable Luke Triton y con la ayuda de Emmy Altava, tendremos que resolver los clásicos puzles y acertijos para desentrañar el enigma que se cierne sobre el lugar.

> Los nuevos rompecabezas de esta aventura en 3D nos obligarán a explorar catacumbas y hasta a luchar contra momias

Con la estructura que ha dado fama a la saga (exploración, monedas, pistas y resolución), esta aventura nos ofrece algunas encantadoras novedades: aparte de los puzles de lógica, laberínticos, numéricos y de formas, también tendremos rompecabezas donde peinaremos unas ruinas bajo tierra hasta encontrar la salida, incluso esquivando momias, para sentirnos como un auténtico arqueólogo, que por algo es la profesión de Layton.

Un total de 150 desafíos estarán esperándonos en esta entrega, aparte de 365 adicionales y tres minijuegos de propina (robot de juguete, tienda para todo y teatro del conejo). Si a esto le añadimos nuevos secretos del pasado de Layton y un misterioso y superpoderoso Caballero Enmascarado que hará la vida imposible a los habitantes de Montedore ya tenemos otra joyita al canto para nuestra portátil.







En la nueva aventura de Layton, aumenta el número de personajes con los que podremos conversar para resolver nuestros enigmas. Y el carnaval será la ocasión ideal para obtener más pistas y objetos útiles.

Nintendo| Puzles
Octubre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	4/6



3D y nuevos rompecabezas

El profesor Layton y su avispado lazarillo siguen dándonos satisfacciones. Por si a la saga le faltaba algo, aquí tenemos la guinda que redondea el pastel: el 3D. Aparte de una mayor brillantez en los gráficos, escenarios a explorar y animaciones, también nos permitirán estudiar a los rompecabezas con nuevas perspectivas y dimensiones, y poder disfrutar de puzles impensables en 2D. Además, tendremos un puzzle nuevo al día durante un año vía SpotPass. Un prodigio, sí.





ÉSTA ES TU OPORTUNIDAD
PARA SER UN MAGO

Harry Potter™
PARA
KINECT

Combate en excitantes duelos.

Lanza hechizos usando los movimientos de tu cuerpo y tu voz.

WB GAMES
XBOX 360.
XBOX LIVE.
eurocom

HARRY POTTER FOR KINECT software © 2012 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Eurocom Developments Ltd. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)



New Style Boutique



Futuros estilistas del mundo, este juego es para vosotros. Una manera de empezar una carrera en el mundo de la moda desde el nivel más bajo hasta crear un emporio.

Si siempre te ha gustado ir de tiendas, buscar la blusa ideal para la falda ideal, rebuscar entre las gangas para dar con aquellas botas soñadas… éste es tu juego. «Style Boutique» ofrece la posibilidad de adentrarte en el mundo de la moda desde su nivel más bajo hasta poder llegar a ser toda un empresaria. Empezarás trabajando de dependienta en la tienda Sinsania a las órdenes de Celia. Ella te dirá exactamente lo que tienes que hacer, pero tú deberás ir más lejos y demostrar tu buen gusto para crear modelos capaces de generar tendencia y por supuesto dejar satisfechas a las clientas. Ellas te explicarán qué buscan al mejor precio, véndeles todo lo que las haga feliz y pronto dejarás Sinsania. Esto supondrá pasar de currar para otros a gestionar tu propia boutique. He aquí cuando empieza lo duro de verdad, porque la fama cuesta, ¿no? Como responsable de tu tienda tus decisiones determinarán su éxito. Decidirás desde la compra de todas las prendas para luego venderlas hasta la música que acompañe a las clientas cuando te visitan. A todo ello, el juego cuenta con una función que valorará tu estilo personal a la hora de crear conjuntos según seis categorías. Y no olvides mostrar tus mejores conjuntos en la Avenida Glamour para que otros jugadores te visiten online y de paso intercambiar tarjetas de visita a través de StreetPass. Además, podrás obtener nuevos artículos para tu propio fondo de armario con SpotPass. ¡Abre tu boutique y consigue el aplauso del sector de la moda!

En los concursos de moda podrás elegir a una modelo, vestirla, peinarla y maquillarla para que desfile luego en la pasarela

Nintendo | Gestión | Octubre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Crea tu emporio

Como responsable de tu boutique deberás crear una colección de entre más de 10.000 prendas disponibles de estilos opuestos, desde hippie hasta grunge pasando por gótico. Tendrás que gestionar la publicidad de tu boutique mediante folletos y conceder entrevistas a la prensa para dar más popularidad a tu tienda, y así aumentar el número de clientes. También podrás participar en desfiles de moda y llevar tu nombre por todo el mundo, además de compartir tus logros con otros usuarios de Nintendo DS, visitar sus tiendas y hasta comprarlas.



Inspírate en las revistas de moda para crear tu colección, asegúrate de conseguir las mejores ofertas de los mayoristas, decora tu propia boutique y de vez en cuando renueva tu look en la peluquería.









LAS MEJORES OFERTAS



hasta el 30 de noviembre 2012



NUEVA PLAYSTATION 3 500GB 329,90€



XBOX 360 4GB KINECT + NIKE TRAINING 329,90€



WII+SUPER MARIO GALAXY SELECTS 159,90€



Por la compra de cualquier 3DS por 25 € más te llevas Profesor Layton y la máscara de los prodigios

3DS PROFESOR LAYTON



Pack de Inicio disponible para XBOX 360, PS3, Wii y Nintendo 3DS

EXCLUSIVO
¡EL PORTAL DEL PODER BRILLA EN LA OSCURIDAD!
Disponible para PS3, Wii y Xbox 360

El pack de inicio incluye:

- El videojuego
- El portal de Poder
- 3 figuras Skylandres
- Poster de colección
- 3 Pegatinas con códigos secretos
- 3 trading cards

SKYLANDRES Pack de Inicio desde 70,90€



Rincón del Jugador

Retrato robot
Ada Wong



▶ EDAD: 39 tacos, es de nuestra quinta. Al menos, madura con dignidad y coherencia, porque cuando se estrenó en «Resident Evil 2» tenía solo 24. Cómo pasa el tiempo...

▶ APARIENCIA: Mucho se habló de la pierna de Angelina Jolie en los Oscar, pero aquí tenemos a la auténtica inspiradora. En mitad de tanto zombi, la moza sabe mantener el glamour y sex appeal como nadie, con esos taconarros de alfiler, esos modelitos burdeos y esa pinta de femme fatale.

▶ ANTECEDENTES: Debutó como gregaria de Leon S. Kennedy en «RE 2», aunque pronto se descubrió el tomate de su condición de espía corrupia. Si a esto le añadimos falsas muertes, cambios de identidad y zarandeos laborales (en «Resident Evil 6» trabaja para Neo-Umbrella), la Wong se lleva de calle el título de miss Enigma y Misterio de la saga.

▶ ARMAS: No hay que fiarse de su exótico look y sus suaves rasgos orientales, porque la amiga es toda una experta en armas de fuego, desde pistolas de porcelana a metralletas, y también suele guardar algún regalito en la liga de su famoso muslamen.

▶ FUTURO: Visto que no se pierde una en las últimas entregas de la saga (incluso ha disfrutado de algún spin-off en su honor), hay heroína para rato.

Trucos

NBA2K 13

Trofeos de bronce

Anuncio formal: consigue 250.000 aficionados en el modo Mi Carrera.

Trofeos de plata

Superestrella: consigue ganar el MVP en el modo NBA: la creación de una leyenda

Trofeos de oro

Inmortalidad: Sé elegido para el Salón de la Fama en Mi Carrera.

Borderlands 2

Cómo encontrar enemigos y trajes de Minecraft: En las cavernas Caústicas, justo debajo del Santuario hay una profunda inclinación. Siguiendo el acantilado aparecerá un bloque de Minecraft y si lo rompes accederás a una zona de plantas trepadoras, un bloque de oro con traje y otro traje especial si acabas con los enemigos.

Little Big Planet

Bronce

Completa la marioneta: haz el recorrido completo de La Marioneta.
Multiplicador x10: Obtén un multiplicador de 10 en el modo Historia.

Plata

Completa el modo historia totalmente.
Coleccionista: Recoge todas las Burbujas de premio en los niveles del modo historia.

Oro

Modo historia perfecto: completa el recorrido del modo historia sin un solo fallo.

Platino

Para formar parte del Club Platino tendrás que ganar todos los trofeos de Little Big Planet de PS Vita.



Te lo dice Galibo...

Magic the Gathering

Yo en mis tiempos mozos era muy aficionado al juego de cartas coleccionables "Magic: The Gathering". Me pasaba las horas muertas diseñando mazos y jugando con mis amigos en las tiendas donde vendían las cartas. Por eso estoy de lo más satisfecho con la nueva versión digital que han estrenado para consolas, «Duels of the Planeswalkers 2013». Al principio tenía mis reparos, porque me habían dicho que todo el tema de diseño de mazos estaba muy limitado, pero la verdad es que, después de probarlo, soy un nuevo converso a esto de las cartas virtuales.

Para ser sinceros, yo lo prefiero así. Crear un mazo desde cero es un trabajazo de chinos, y eso



de que se lo den a uno hecho es muy cómodo. Además, con las cartas que se desbloquean con cada victoria luego se puede modificar bastante la baraja, y me da la sensación de que las partidas online son más equilibradas porque nadie puede meterse cuatro copias de cada carta abusiva.

En fin, que hay mayor variedad y las partidas son incluso más divertidas de lo que recordaba. Y lo mejor es que, como se juega online, los rivales no me ven coger un rebote de mil pares de narices cada vez que no me salen tierras. ¡Todo ventajas, oiga!











“Hay vida más allá del «Call of Duty» de turno y a un precio más que aceptable”

Juegos alternativos

facebook por Andrés Frediani

Es innegable que las plataformas de distribución digital han cambiado la industria de los videojuegos a muchos niveles. El hecho de poder llegar a millones de usuarios de forma directa y rápida, ahorrando costes de distribución y edición, ha dado pie a una explosión de desarrollos de juegos “indie”. Juegos realizados por pequeños equipos o incluso por una única persona, que no necesitan de potencia gráfica para sumergir al jugador en un mundo fantástico, que prescinden de cinemáticas para contar una buena historia. Estas pequeñas obras artesanales desarrolladas sin la presión de tener que cubrir costes, de vender mas que la competencia, se han abierto paso en un mercado cada vez más masificado, ofreciéndonos otro tipo de experiencia, dando más importancia al juego que al espectáculo. «Braid», «Cave Story», «Limbo», «Minecraft» son algunos de los “indies” imprescindibles. Además, al alcance de un click y bueno, bonito y barato. Asi que ya sabéis, los tenéis al alcance de un click, bueno, bonito y barato.



Visita **Club Megaconsolas en Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

El vídeo del mes



La obra de Miyamoto lo encumbra como una leyenda viva del mundo del entretenimiento electrónico. Este vídeo es un botón de muestra de su genialidad.



CONCURSO EN FACEBOOK
Gana juegos clásicos

Al gran Miyamoto le han concedido el Príncipe de Asturias. ¿Dinos qué te sugiere su obra al ver este vídeo?

Visita Club Megaconsolas en Facebook y da tu opinión sobre este vídeo antes del 20 de noviembre y podrás participar en el sorteo de algunos juegos clásicos de Nintendo.

Lo más comentado en la red

Jon Álvarez de la Peña sobre el F1 Race Stars - Facebook



“Pantalla dividida para cuatro jugadores, qué poquitos juegos incorporan ya este modo multijugador, y un multijugador así promete grandes piques. Le seguiré la pista”. Y no la pierdas Jon, porque no te defraudará.

Irene Rincón en alusión a la demo de God of War: Ascension - Facebook



“Total Recall es tan mala que tienen que poner la demo de un juegazo para que se compre, jejeje”, en alusión a la demo incluida en el bluray. Nos tememos que más de uno no va a estar de acuerdo con esta percepción de la famosa peli.

Alberto Sánchez sobre Forza Horizon - Twitter



“Ya el anterior Forza es la leche pero éste lo pintan aún mejor, habrá que ver si son capaces de superarlo”. Pues Alberto, ya lo tienes a la venta para comprobar que su potencia gráfica y jugabilidad son de campeonato.

Javier González Calvo sobre una noticia de GameCube - Facebook



Una conocida revista inglesa anunció que los juegos de GameCube llegarán a Wii U en la consola virtual. “Muy bien, desde aquí felicito con ocasión a Nintendo”, nos dice Javier. Habrá que ver si la noticia se confirma finalmente.

Lucas Torres. Sobre el nuevo Halo 4. - Facebook



Recientemente compartimos con vosotros “Scanned” el trailer oficial de «Halo 4», producido nada menos que por David Fincher. Una pasada... “Vale, está muy bien el trailer, pero que llegue ya el juego, pero ya”. ¡Pues ya está a la venta!

Las sagas más populares también se esperan en las redes

Si está claro que cuando una franquicia arrasa muy mal se les tiene que dar a sus responsables para que la cosa decaiga. Aunque ejemplos también hay. Lo que es evidente es que las sagas más potentes son las que siguen haciendo caja y eso se palpa en las redes. «Halo 4» y «Assassin's Creed III» son dos de los títulos más esperados… Las mejoras que anuncian y la calidad ya demostrada son garantía para muchos, como dice Jorge Martínez en Facebook: “nada mejor que un plan de Halo para cualquier noche de invierno”. Y como él muchos más. Ni que decir tiene que a falta de fútbol en abierto, ahí está el último «FIFA» para cubrir el vacío.



Skylanders Adventure Case

Conducción en estado puro

Todo un complemento para los fans de esta saga de videojuegos, ahora que Activision acaba de lanzar el segundo de sus títulos: «Skylanders Giants». Se trata de un estuche de transporte de material con un diseño divertido y colorido que permite transportar hasta 32 figuras skylanders y, por supuesto, el Portal of Power. Cómodo de llevar, práctico y con suaves bolsillos internos estructurados para separar las figuras, el estuche es un producto oficial con licencia Skylanders Spyro's Adventure. Cuenta con una correo de hombro desmontable para adecuarlo a cada situación y la tapa de cremallera se extiende para crear un escenario en el que poder colocar a las distintas figuras y el Portal of Power, la plataforma que proyecta a los skylanders en la pantalla de tu televisor para poder jugar con ellos en tu consola favorita. Un estuche práctico y lleno de diversión en miniatura.

Mando Microsoft negro edición limitada Halo 4



Un nuevo mando inalámbrico para tu Xbox 360 y para los seguidores más fieles de Halo. Se trata de una edición limitada inspirada en «Halo 4», el último título de la saga, recién salido del horno. El mando está diseñado en tonos negro y distintos grises, incorpora una cruceta transformable en un disco muy ergonómico que consigue rotar para adaptarse así al estilo de cada jugador. Tanto la cruceta como el disco, ofrece una gran precisión en cada movimiento. Además es posible recargar el mando cuando su nivel de carga se está agotando y sin dejar de jugar. Con una duración de la batería de más de 35 horas, no hay peligro de dejar colgado al Jefe Maestro en la partida.

Auriculares inalámbricos Turtle Beach Ear Force PX5 HP



Herederos de Nostromo nos trae una revolución en el audio para los videojuegos con estos auriculares Turtle Beach Ear Force con Dolby 7.1 Surround Sound que han sido diseñados para PS3 y también son compatibles con XBOX 360. Incorpora una radio Bluetooth que permite escuchar música y aceptar llamadas de teléfono sin tener que pausar el juego. Además incluye presets programables para personalizar la forma en la que quieres recibir el audio del juego. Se conecta con un cable de alimentación USB a cualquier puerto libre de la PS3 y de la XBOX 360. De atractivo diseño, cómodos y prácticos, incrementarán la sensación de estar dentro de un videojuego. Una manera de disfrutar y sacar más partido a la consola y a horas y horas de grandes partidas.



Men in Black 3

Tercera entrega de la saga de ciencia ficción protagonizada por el polifacético Will Smith que repite en el elenco junto a Tommy Lee Jones, también presente desde la primera película. Se suma al reparto Josh Brolin junto a Emma Thompson. Actores de lujo para una taquillera superproducción que en esta ocasión viajará a los años 60 de la mano de uno de los agentes de MIB para intentar salvar la vida de otro miembro del cuerpo, a punto de ser asesinado por un alienígena. No se escatiman esfuerzos en esta nueva aventura, donde destaca unos efectos especiales sublimes, para crear una fauna de "descacharrantes" criaturas de todo pelaje y condición. Con el punto cómico que caracteriza a la saga, los hombres de negro vuelven a acertar en esta cinta que entretiene, divierte y da algún que otro sustillo.



SONY
make.believe

ERES NUESTRA ÚLTIMA ESPERANZA

XCOM
ENEMY UNKNOWN

12-10-2012

CONTROLA EL DESTINO DE LA RAZA HUMANA MEDIANTE LA CREACIÓN Y GESTIÓN DE UNA BASE COMPLETAMENTE OPERATIVA, INVESTIGANDO LAS TECNOLOGÍAS ALIENÍGENAS, PLANIFICANDO MISIONES DE COMBATE Y CONTROLANDO EL MOVIMIENTO DEL SOLDADO EN LA BATALLA.

WWW.XCOM.COM/ENEMYUNKNOWN


















© 1994-2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Firaxis Games, XCOM, and XCOM: Enemy Unknown, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.